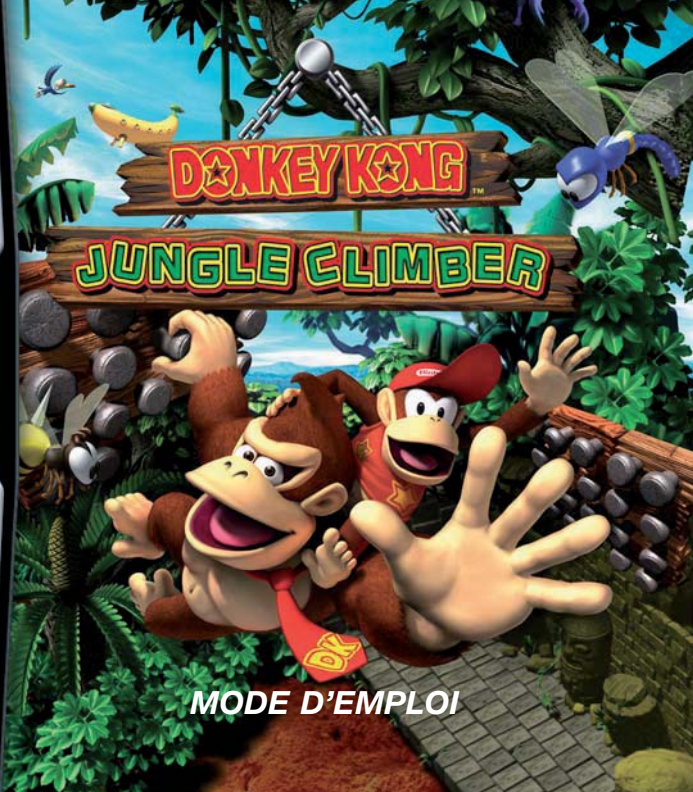


NINTENDO DS™



MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER pour les console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec une console de jeu Nintendo DS.



JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR
SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

2-4

Sommaire

Histoire et personnages	4
Commandes de base	6
Démarrage	7
Aventure	10
Combat VS	18

Dans ce mode d'emploi, les captures d'écran de jeu entourées de **vert** représentent l'écran supérieur de la console Nintendo DS™, tandis que celles entourées d'**orange** représentent l'écran tactile.

Histoire et personnages

Donkey Kong et ses amis prennent des vacances bien méritées sous le soleil de la magnifique Plage solisoleil, située sur l'île solisoleil.

Après quelques plonges dans l'océan, Donkey Kong, affamé, aperçoit avec ses amis une banane géante tout en haut d'une montagne. Sans hésiter, Donkey Kong se dépêche d'escalader la montagne.

Qui sait quelles aventures le guettent ?



Donkey Kong

C'est le gentil géant de la jungle et notre héros !



Diddy Kong

Il est toujours prêt à aider DK.



Cranky Kong

Ce vieux singe a plus d'un tour dans son sac.



Xananab

Un étrange extraterrestre en forme de... banane?!



Funky Kong

Il est à la fois directeur, fondateur et unique employé d'Air Funky.

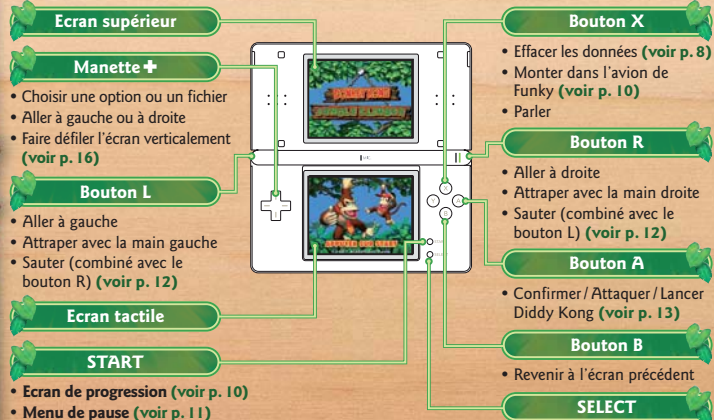


King K. Rool

C'est le chef des Kremling et l'ennemi juré de Donkey Kong !

Commandes de base

La plupart des commandes de DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER ne nécessitent que les boutons R et L ! Pour plus d'informations sur les commandes, lisez les pages 12 et 13.



- Appuyez simultanément sur les boutons START, SELECT, L et R pour redémarrer le jeu et retourner à l'écran titre.
- Pour activer le **mode veille**, fermez votre console Nintendo DS. Rouvrez votre console pour reprendre la partie là où vous l'aviez quittée. **Remarque** : si vous jouez en multijoueur, vous serez déconnecté.

Démarrage

Assurez-vous que votre console Nintendo DS est éteinte avant d'insérer le jeu DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER dans le port carte DS, situé à l'arrière de la console. Vous devez entendre un clic.

Charger le jeu

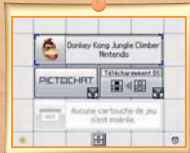
Quand vous allumez votre console Nintendo DS, l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche. Lisez-le puis touchez l'écran tactile.

Sur le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER.

Si vous avez paramétré le **mode de démarrage** sur **MODE AUTOMATIQUE**, le **menu principal Nintendo DS** ne s'affichera pas. Consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour en savoir plus.

Lorsque l'écran titre s'affiche, appuyez sur START pour accéder à l'écran de choix du fichier.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour de plus amples informations.



● Sauvegarder

Votre progression est sauvegardée automatiquement. En **mode Aventure (voir p. 10)**, votre partie est sauvegardée dès que vous terminez un niveau. En **mode Défis (voir p. 17)**, votre score est sauvegardé lorsque vous achevez un mini-jeu.

● Choisir un fichier

Sélectionnez un fichier en appuyant sur ◀ ou ▶ sur la manette +. Si vous démarrez une nouvelle partie, sélectionnez un tonneau indiquant NOUVELLE PARTIE. Si vous souhaitez continuer une partie, choisissez le tonneau correspondant. Pour voir votre progression sur une partie sauvegardée, placez-vous sur le bon tonneau et regardez l'écran supérieur. Vous trouverez des détails sur ce que vous avez accompli, vos vies restantes, votre nombre de bananes et autres. Appuyez sur le bouton A pour choisir un tonneau et ainsi afficher l'**écran de choix du mode**.

Nom du niveau



● Choisir un mode

Choisissez un des quatre modes disponibles avec la manette +. Validez votre choix avec le bouton A.



AVENTURE (voir p. 10)

Incarnez Donkey Kong dans le **mode Aventure**, destiné à un seul joueur.

DEFIS (voir p. 17)

Débloquez ces mini-jeux dans le **mode Aventure**.

EXTRAS (voir p. 17)

Débloquez ces bonus dans le **mode Aventure**.

COMBAT VS (voir p. 18)

Affrontez jusqu'à trois autres joueurs dans des combats en multijoueur.

● Effacer un fichier

Sélectionnez un fichier à l'aide de la manette + et appuyez sur le bouton X. Confirmez votre choix avec le bouton A.

ATTENTION : notez qu'il est impossible de récupérer les données que vous effacez !

Aventure

Chaque île est composée de nombreux niveaux. Réussissez tous les niveaux et battez le boss final pour pouvoir aller sur l'île suivante !

Ecran de carte

Sélectionnez un niveau avec ◀ ou ▶ sur la manette +, et chargez-le avec le bouton A. Appuyez sur ▲ sur la manette + pour choisir une autre île. Si vous appuyez sur le bouton A lors du choix de l'île, vous devrez ensuite choisir un niveau sur l'île sélectionnée.

Nom du niveau



Niveaux

Lorsque vous terminez un niveau, sa case passe de la couleur rouge à la couleur bleue.

Objets (voir p. 15)

Tous les objets trouvés dans le niveau sélectionné sont affichés ici.

Etoiles cristal

Les étoiles cristal rendent Donkey Kong temporairement invincible (voir p. 13). Utilisez-les intelligemment.

Avion de Funky

Si vous avez collecté tous les tonneaux de carburant d'une île (voir p. 15), Funky Kong peut, grâce à son avion, vous emmener sur une île éloignée. Pour aller le voir, appuyez sur le bouton X.

Ecran de progression

Appuyez sur START pour voir l'écran de progression, qui contient des informations sur les objets trouvés dans chaque niveau.

Ecran de jeu

Accrochez-vous à une prise pour que Donkey Kong tourne autour. Lâchez-la pour vous propulser dans les airs. Evitez tous les ennemis pour ne pas perdre de vies et franchissez le portique d'arrivée ! C'est tout ce que vous devez savoir !

Bananes collectées (voir p. 15)

100 bananes valent une vie supplémentaire.

Ennemi

Parler

Appuyez sur le bouton X pour parler avec Cranky ou Xananab, la banane extraterrestre.

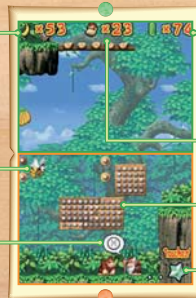
Gemmes collectées (voir p. 15)

100 gemmes valent une Etoile cristal supplémentaire.

Vies restantes de DK

Prises

Etoile cristal



Portique d'arrivée et combat contre le boss

Traversez le portique d'arrivée pour terminer un niveau. Pour vaincre le boss, vous devez faire baisser ses PV jusqu'à zéro.

Portique d'arrivée



PV du boss



Menu de pause

Appuyez sur START à l'écran du niveau pour afficher le menu de pause. Choisissez entre CONTINUER et RETOURNER A LA CARTE. Vous aurez d'autres choix selon le mode auquel vous jouez.

Actions

La plupart des actions de base de Donkey Kong ne nécessitent que les boutons L et R !



Aller à gauche / à droite

Appuyez sur le bouton L pour aller à gauche ou le bouton R pour aller à droite. Donkey Kong peut également se déplacer sous l'eau ou dans les airs. **Vous pouvez également contrôler Donkey Kong avec la manette +.**



Sauter depuis le sol

Appuyez simultanément sur les boutons R et L, puis relâchez pour sauter.



Attraper une prise

Appuyez sur le bouton L pour que Donkey Kong saisisse une prise avec la main gauche, sur le bouton R pour qu'il la saisisse avec la main droite. Vous pouvez également saisir deux prises en même temps.

Tourner autour d'une prise

Si vous restez accroché à une prise, Donkey Kong se met à tourner autour. Si vous restez accroché avec le bouton L, Donkey Kong tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tandis que si vous restez accroché à une prise avec le bouton R, il tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.



Sauter depuis une prise

Lorsque Donkey Kong s'accroche à une prise, lâchez le bouton pour qu'il saute dans la direction visée : haut, bas, gauche, droite, tout est possible !



Attaque rotative

Appuyez sur le bouton A pour attaquer en sautant. Lorsque Donkey Kong virevolte, il peut détruire des tonneaux et éliminer des ennemis. Ceci fonctionne également avec le bouton Y et le bouton B.



Lancer

Lorsque Donkey Kong touche une pierre ou une bombe, appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour la prendre. Lorsque vous lâchez le bouton, Donkey Kong la lance.

Prenez garde aux ennemis munis de pics ! Éliminez-les en les frappant là où ils n'en ont pas.

Invincibilité

Si vous possédez des Étoiles cristal, vous pouvez devenir temporairement invincible en touchant l'icône en forme d'étoile sur l'écran tactile. Lorsque vous êtes invincible, vous pouvez voler dans les airs ! Dirigez-vous avec les boutons L et R.



Etoile cristal



Temps restant

• Actions avec Diddy Kong

Appuyez sur le bouton A pendant une attaque rotative pour lancer Diddy Kong contre les ennemis éloignés, ou pour attraper des objets situés trop loin pour Donkey Kong. Ceci fonctionne également avec le bouton Y et le bouton B.



Diddy Kong peut également utiliser certains objets. Si Donkey Kong est touché pendant qu'il porte Diddy, Diddy disparaît, mais vous ne perdez pas de vie.

Tonneaux et autres

En parcourant les îles, vous trouverez toutes sortes de tonneaux et d'objets dans chaque niveau. Essayez de tester leurs effets ! Voici une liste succincte de ce que vous aurez l'occasion de voir en jeu.



Turbo-tonneau

Ce tonneau propulse Donkey Kong. La direction varie selon son inclinaison. Attachez votre ceinture et sautez !



Tonneau directionnel

Sautez dans ce tonneau et choisissez une direction au moyen des boutons L ou R. Appuyez sur le bouton A pour propulser Donkey Kong dans la direction choisie.



Tonneau DK

Si Donkey Kong est tout seul, détruisez le tonneau pour libérer Diddy Kong.



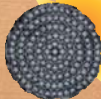
Tonneau bonus

Sautez dans ce tonneau pour accéder à un jeu bonus !



Interrupteur

Saisissez cet interrupteur des deux mains pour l'abaisser et activer quelque chose !



Rocher

Accrochez-vous fermement à ce rocher pour le faire rouler dans un sens ou dans l'autre.

Objets

Dans chaque niveau, vous trouverez de nombreux objets intéressants.



Bananes

Vous trouverez des bananes sous plusieurs formes : une seule ou par régimes de cinq ou dix. Collectez 100 bananes pour gagner une vie supplémentaire.



Gemmes

Les gemmes peuvent être de trois tailles différentes : petite (verte, vaut une), moyenne (bleue, vaut cinq), et grande (rouge, vaut dix). Si vous collectez 100 gemmes, vous gagnez une Etoile cristal.



Lettres KONG

Quatre lettres servent à épeler le nom KONG. Si, dans un même niveau, vous collectez ces quatre lettres, vous gagnez une vie supplémentaire.



Tonneaux de carburant

Collectez-les pour monter dans l'avion de Funky (voir p. 10).



Pièce DK

Trouvez cette pièce dans un niveau pour débloquer des bonus dans les Extras (voir p. 17).



Pièces Banane

Trouvez-en autant que possible. Vous aurez des surprises !

Astuces

Voici quelques conseils pour progresser plus facilement.

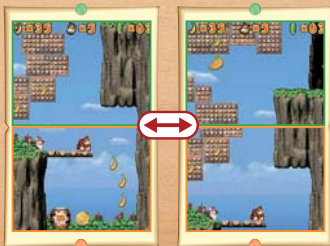
Sautez là où il faut

Si vous souhaitez vous déplacer vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, accrochez-vous à deux prises afin d'arrêter de tourner. Avant de relâcher, assurez-vous de viser la bonne direction !



Regardez autour de vous

Lorsque vous êtes au sol ou accroché à des prises, appuyez sur ▲ ou ▼ sur la manette + afin de faire défiler verticalement l'écran et ainsi mieux voir ce qui vous entoure. Cherchez les ennemis et les prises potentiels avant de repartir.



Dirigez-vous dans les airs

Lorsque vous vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton L pour vous diriger vers la gauche et le bouton R pour vous diriger vers la droite. La distance que vous parcourez est proportionnelle à la durée de votre appui. Si vous maintenez le bouton L ou le bouton R pendant que vous retombez, Donkey Kong saisira automatiquement la première prise à sa portée.

Défis

Vous débloquez de nouveaux mini-jeux dans le **mode Défis** au fur et à mesure que vous terminez des niveaux et parcourez des îles. Sélectionnez un mini-jeu avec la manette + (les instructions du jeu apparaissent sur l'écran supérieur), puis confirmez votre choix avec le bouton A.



Sautez par-dessus les rondins qui dévalent la pente. Si votre saut vous permet d'éviter plusieurs rondins à la fois, vous gagnez plus de points.

Roulante déroutée

Il y a en tout six mini-jeux.



Attrapez les bananes qui tombent. Vous gagnez plus de points si vous jonglez avec celle qui brille.

Attrape-banane

Extras

Ce mode contient trois options. Sélectionnez-en une avec la manette +, et confirmez votre choix avec le bouton A.

LEÇONS	Réviser les leçons que Cranky vous a données dans le mode Aventure .
HISTOIRE	Visionnez les scènes que vous avez vues dans le mode Aventure .
SECRETS	Activez certains éléments et des capacités spéciales du mode Aventure . Collectez les pièces DK pour les débloquer (voir p. 15).

Combat VS

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter avec une seule carte DS grâce à la communication sans fil DS. Avant de commencer, veuillez lire « Communication sans fil DS (jeu une carte) », pages 20 et 21.

Démarrer un Combat VS

Joueur qui a la carte DS (Hôte)

Attendez les autres joueurs à l'écran d'inscription. Appuyez sur le bouton A pour effectuer l'envoi des données de jeu. Une fois l'envoi terminé, l'écran de choix du jeu s'affiche.

Joueurs sans la carte DS (Clients)

Téléchargez les données envoyées par l'hôte. Quand le téléchargement est terminé, vous pouvez voir l'écran de choix du jeu.

Erreur de communication

Si vous êtes déconnecté au cours de la partie, le combat cesse sur-le-champ. Le cas échéant, suivez les instructions pour recommencer.



Choisir un jeu

L'hôte a les commandes

Choisissez à quel jeu vous souhaitez jouer avec la manette+. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

ALPINIVIF

Escaladez aussi rapidement que vous le pouvez !

COMBAT FUSANT

Faites une course de Turbo-tonneaux !



Choisir un personnage

Choisissez avec quel personnage vous souhaitez jouer. Utilisez la manette+ pour choisir et confirmez avec le bouton A. Le combat commence lorsque tous les joueurs ont choisi un personnage.



Résultats

L'hôte a les commandes

Une fois le combat terminé, l'écran de résultats s'affiche. Vous pouvez alors voir votre nombre total de points. Choisissez CONTINUER pour démarrer le combat suivant. Touchez QUITTER pour retourner à l'écran de choix du jeu.

Les joueurs clients ne peuvent pas mettre le jeu en pause. La partie continuera jusqu'à ce que vous choisissiez QUITTER.



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER	1

Connexion

Console hôte :


1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER**.
4. Suivez les instructions de la page 18.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
NOTE : vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en **MODE MANUEL**.
Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
2. Touchez le panneau **TELECHARGEMENT DS**. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau **DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER**.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez **OUI** pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 18.

Précautions à suivre


Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

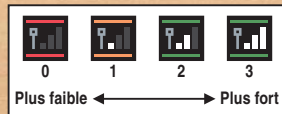
Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués sur l'illustration, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.

Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.



Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Crédits

Director

Atsushi Kaneko
Masataka Sato

Assistant Director

Kanako Takada
Kouki Hayasaka

Programming Director

Kenichi Minegishi

Programming

Masahito Hatakeyama
Satoshi Ogasawara
Takeshi Myokaku
Kouji Goto
Akira Nakano

Design Director

Yuzuru Tsukahara

Graphic Design

Hiroaki Endo
Kazuto Sato
Youichi Magome
Ryuji Ishizaki
Wataru Nanaumi
Rika Hirono
Hiromi Itoh

Sound Director

Hiroaki Yoshida

Music & Sound Effects

Yuichi Kanno

Music

Yoshikata Hirota
Takashi Kouga

Sound Effects

Yukiko Togashi

Voices

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Kaoru Sasashima
Toshihide Tsuchiya
Satsuki Tsuzumi

Sound Support

Nintendo Sound Staff

Sound Supervisor

Koji Kondo

Graphic Supervisor

Kanae Kobata
Aya Oyama
Akiko Katoh
Tsuyoshi Watanabe

CG Illustrations

Ryusuke Yoshida

CG Illustrations Supervisor

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

Artwork

Toki Iida
Ryuichi Suzuki

Supervisor

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

North American Localisation

Rich Amtower
Thomas Connery

North American Localisation Management

Nate Bihldorff
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen

Crédits

Debug

Kimiharu Hyodo
Noboru Sunada
Super Mario Club
Digital Hearts
NOA Product Testing

Special Thanks

Kentaro Nishimura
Yuya Sato
Takao Seki

Assistant Producer

Shinya Sano
Nobuo Matsumiya

Producer

Toshiharu Izuno
Rikiya Nakagawa
Iwao Horita

Executive Producer

Satoru Iwata

NOE Localisation Management

Andy Fey
Martin Weers

European Software Localisation

German – Dierk Widmann
French – Florence Reidenbach
Spanish – Aquiles Kei Takahashi
Italian – Marco Morbin

NOE Manual Localisation and Layout

Silke Sczyrba
Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Monika Humpe
Jan Muhl
Moni Jakob
Jasmina Libonati
Alexander van de Bergh
Nick Ziegler
Florence d'Anterrosches

HORMIS LES COPYRIGHTS APPARTENANT A NINTENDO, LES COPYRIGHTS DU JEU, DU SCENARIO ET DU PROGRAMME SONT RESERVES PAR NINTENDO ET PAON.
LES COPYRIGHTS DE TOUS LES PERSONNAGES ET DE TOUTES LES MUSIQUES SONT RESERVES PAR NINTENDO.

Nintendo®